

ONLY WAR™

ELEVENTH HOUR™



Вступление к Only War

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

Одиннадцатый час

«Я могу заверить вас, что почти все подразделения синтиллийского 17-ого покинули область будущего орбитального обстрела, и мы вскоре будем готовы нанести удар по передовым частям орков. Я также осознаю, что немалая доля катачанского 233-его пока что не покинула область обстрела. Конечно, это риск, но я думаю, что не встречу возражений, если спрошу – да кому вообще сдались эти дикари?»

- генерал-командор Пайл, синтиллийская 4-я группа армий

«диннадцатый час» – это вводное приключение, призванное дать игрокам познакомиться с системой **Only War**. В нём игроки попадут на одну из войн во имя господства Бога-Императора, в роли имперских гвардейцев что сражаются с ордами еретической, мутантской и чужацкой погани, угрожающей самому существованию человечества. Им приходится биться с самыми грозными врагами Империи и сознать, что они – единственная тонкая линия, что ограждает владычество Человека от хаоса, резни и смерти. Это неблагодарный и кровавый труд, в котором нет ни передышки, ни отдыха, ни покоя – служба гвардейца заканчивается лишь в смерти. Это приключение послужит вам отправной точкой для игр по системе **Only War** и приключений ваших персонажей в бесконечных войнах и конфликтах сорок первого тысячелетия.

Чтобы отыграть это приключение вам потребуется один человек, что примет на себя роль ведущего, от двух до четырёх игроков, что будут гвардейцами, и – в идеале – хотя бы две десятигранные кости (1k10) на каждого.

Примечание переводчика: «Одиннадцатый час» задумывался как вводное приключение, нечто вроде демо-версии игровой системы – оно вышло ещё до «Базовой книги правил **Only War**» и потому содержало часть основных правил и уже созданных персонажей. Учитывая, что «Базовая книга правил» давно доступна, как в оригинале, так и на русском языке, я решил, что оставлять эти разделы здесь ни к чему, т. к. игроки и ведущий всё равно будут пользоваться книгой правил (которую, как и дополнения к ней, можно найти [на Яндекс.Диске](#) или в [группе ВК](#)). «Предустановленных» персонажей, тем не менее, я сохранил – их шесть, но приключение позволяет добавлять новых персонажей-стрелков и специалистов по тяжёлому вооружению, если игроки захотят. Версия перевода: 1.5

Краткое содержание приключения

«Одиннадцатый час» посвящён попытке персонажей за одиннадцать часов убраться из кишачей врагами зоны грядущего орбитального обстрела и выйти к своим. По пути с гвардейцами случится множество разных событий, и нередко им придётся выбирать – спешить дальше или задержаться, чтобы вмешаться в происходящее. Исход приключения будет зависеть от того, сколько времени осталось в запасе. Если игроки не станут мешкать, и будут с толком применять умения своих персонажей, им удастся пересечь Муть и добраться до заставы, прежде чем стоящие на орбите корабли откроют огонь и обратят джунгли в пепел.

Руководство для ведущего

В тексте нередко будут встречаться врезки «Руководство для ведущего». В них изложены рекомендации и подсказки, что помогут ведущему работать с правилами, поступками игроков и сюжетными поворотами. Также в них изложена общая информация о приключении, контекст и роль каждого из событий.

Эйрас

«Уж я за свою службу навиделся жалких комков грязи, но Эйрас – просто прыщ на жопе всей этой Императором проклятой вселенной. Тут день длиной в одиннадцать часов и трёхчасовая ночь – никогда ничего не успеваешь»

- сержант Дрейак, 14-я разведрота, катачанский 233-й полк

Приключение происходит на Эйрасе – спутнике газового гиганта Хорона в системе Каракаллия и одной из ключевых точек в противостоянии Империи и орков на Внешнем фронте. Персонажи игроков были заброшены в джунгли Эйраса в ходе «Удара молота» – операции по уничтожению базы, жизненно важной для воеводы Мракозуба и его орд, терзающих субсектор. Всё пошло не по плану – внезапный удар имперских сил оказался не внезапным, и гвардейцы попали в ловушку одного из подручных Мракозуба – Торгоза Мясоруба из клана Костоломов.

Эйрас – негостеприимный спутник, маленький зелёный шар, покрытый сетью плотоядных джунглей и стаями бездумных хищников. Первые колонисты расчистили всего несколько мест, которые и по сей день приходится постоянно защищать от быстро наступающих растений. Жизнь в маленьких обнесённых стенами городках Эйраса, вечно находящихся под взором надвигающихся джунглей, беспросветна и тяжела, так что когда герцог Север заявил о себе, немало местных поддержали его. Когда же в Периферии появилась Гвардия и началась охота на всех сторонников Севера, Эйрас обрёл значимость для каждого, кто хотел скрыться от правосудия – даже если это значило, что придётся жить в этом вечнозелёном аду. Потом появились орки, и немногие уцелевшие поселения на Эйрасе были преданы огню, а их обитатели – убиты или вынуждены бежать в джунгли. Зеленокожие не могли пожелать себе лучшей базы – физиология позволяла им жить и строить крепости в суровых лесах Эйраса, а Империя слишком поздно осознал, насколько глубоко орки укоренились на спутнике, но не оставляют попыток лишить зеленокожих этого убежища.

Действуя на Эйрасе, персонажи игроков побывают в самых негостеприимных местах планеты и столкнутся с его самыми опасными хищниками, не говоря уже об орках и людях, с которыми им тоже предстоит повстречаться. Трудный путь, что начнётся в Гадюшнике, в сердце захваченных орками джунглей, приведёт героев через Топкие предгорья к Мути – такую дорогу солдаты проделали, наступая, и этим же путём им придётся отступать. Ведущий может использовать дополнительные сведения об Эйрасе и Трудном пути, чтобы наполнить «Одиннадцатый час» подробностями и запоминающимися событиями. Кроме этого, эта информация пригодится, если ведущий захочет развернуть на Эйрасе сюжет целой кампании, чтобы в деталях описать эту важную точку в борьбе за систему Каракаллия.

Гадюшник

Главная «достопримечательность» Эйраса – это так называемый Гадюшник, обширная рана на поверхности спутника, увитая паутиной смертоносных растений. Когда-то давно в Эйрас врезался крупный астероид или ещё какой-то космический объект, создав кратер нескольких километров в ширину и глубину. Шло время, и джунгли постепенно отвоёвывали отнятое у них пространство – кратер зарос опасными эйрасскими растениями, в нём появились животные, и большая дыра превратилась в настоящий гадюшник из переплетённых деревьев и лиан. Первые колонисты расчищали и обрабатывали другие районы планеты, не пытаясь проникнуть в Гадюшник, побаиваясь его флоры и фауны, изучать или использовать которые было слишком опасно. Постепенно вокруг старого кратера разрослось множество суеверий – его считали тёмным сердцем джунглей и приписывали ему разумность, будто он был богом-покровителем природы из древних времён.

У попавших на планету орков свой взгляд на Гадюшник – по их мнению, это идеальное место для того, чтобы строить форты и готовить удар по другим спутникам Хорона. Торгоз не терял времени – в непролазных дебрях, против которых бессильны даже орбитальные бомбардировки, он создал свой клан и расчистил места под мастерские и склады. Всего за несколько коротких лет Гадюшник превратился в орочью крепость и главную базу всех для операций вокруг Хорона. Попытки уничтожить Гадюшник с орбиты провалились – глубокий кратер и густые джунгли надежно укрывают орков. До сих пор ни один человек не вернулся живым из Гадюшника – это порождает среди генералов множество споров о том, что именно скрывается на орочьей базе и чем там занимаются эти дикие ксеносы.

Кустарные форты

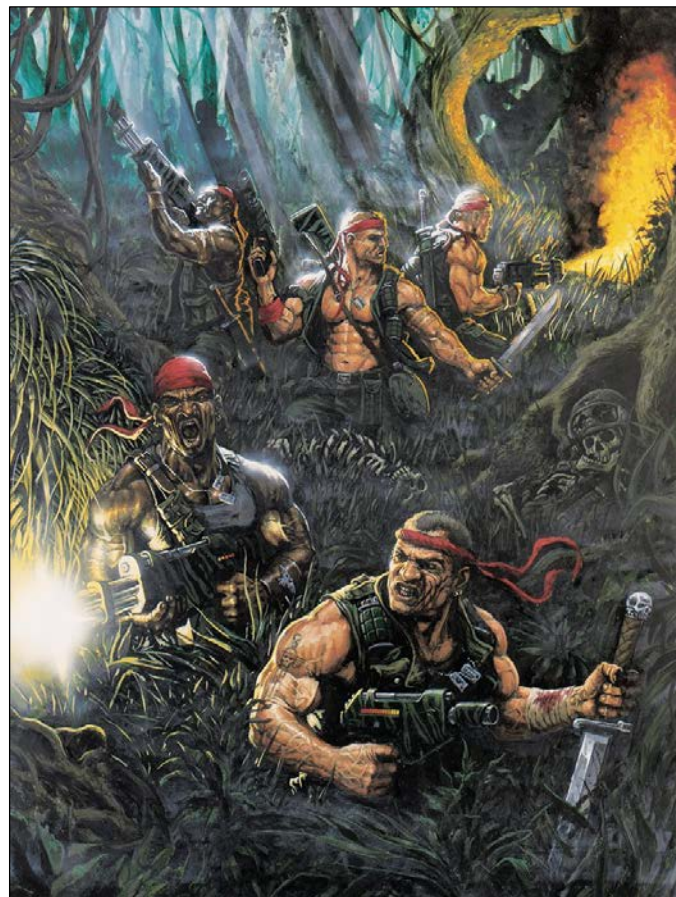
На склонах Гадюшника орки выстроили десяток крепостиц, используя для этого разный подручный хлам. Эти форты – и наблюдательные пункты, и заставы, защищающие транспортные пути и подвесные мосты, что открывают путь в сердце Гадюшника. Имперцы называют эти крепости «кустарными» – впервые, потому что они и правда, выстроены из подручных материалов (в первую очередь – костей зверья, что водится в местных джунглях), а во-вторых для того, чтобы отличать от тех опорных пунктов, что зеленокожие устроили ближе к позициям Гвардии. Грубый и варварский внешний вид «кустарных фортов» не мешает им быть надёжными укреплениями – передовые части Имперской Гвардии быстро осознали это. В устройстве многих фортов нет никакой логики и замысла – нередко они простираются вглубь земли и соединяются с другими крепостями на склонах Гадюшника.

Тошнилровка

Гадюшник – господствующая высота Эйраса, окруженная несколькими изломанными горными цепями и грядами неровных холмов. Даже просто спуститься со склонов Гадюшника – непростая задача, не говоря уже об мешающих этому орках и других хищниках джунглей. Есть всего один или два стоящих упоминания маршрута, по которым можно попасть внутрь кратера или выйти наружу. Самый короткий – Тошнилровка, узкая тропинка, ведущая из Гадюшника в джунгли и проходящая по крутым склонам и скалам. Путникам предстоит забираться на почти отвесные склоны, протискиваться в узкие проходы и шагать по тропинкам, где каждый поворот идеально подходит для того, чтобы устроить засаду. Орки позаботились о том, чтобы усеять этот путь ловушками – шипастыми плитами, что готовы раздавить жертву или столкнуть вниз, пропастями, обрекающими упавшего на верную гибель, и заготовленными камнями, которые могут раздавить незадачливых путешественников или отрезать им путь. Хватает и просто мин, взрывы которых вызовут обвалы, способные погрести путников под собой или лишить возможности двигаться дальше.

Гнилопады

Гадюшник со всех сторон окружён бескрайними болотами – множество речек и ручейков стекает со склонов кратера и впадает в их мутные, бурые воды. Там где горы и топи встречаются, со склонов низвергается огромный поток зеленоватой воды и плавника. Гвардейцы называют это место Гнилопадами. Река, что питает их, берёт начало в глубинах Гадюшника, и несёт оттуда свои воды, заполненные миллионами тонн всевозможного гнилья, разлагающихся звериных туш, кишаших насекомыми, и даже целых деревьев, упавших в реку со стен кратера. С недавних пор орки повадились бросать в воду разный ненужный им хлам, и теперь в Гнилопадах и топиях можно найти всё, что угодно – сломанные механизмы, пятна неизвестных химикатов или – что чаще – трупы незадачливых тротов.



Тонкие предгорья

Там, где горы, окружающие Гадюшник, сталкиваются с джунглями Эйраса, лежат обширные болота – местные называют их Тонкими предгорьями. Эту поставленную самой природой преграду можно преодолеть лишь на лодке или по воздуху. Идти пешком – гиблая затея; слишком глубоки эти мутные воды и слишком велики расстояния между островками суши. Когда-то первопоселенцы решили, что топи – это отличные охотничьи угодья и место для свалки отходов. Охота была главным развлечением колонистов и источником пищи (ведь выращивать что-то на Эйрасе почти негде). Впрочем, некоторые животные, что водятся в этих краях, делают Тонкие предгорья самым опасным местом на Эйрасе для небольшой группы людей.

Когда Имперская Гвардия впервые высадилась на Эйрасе в ходе «Удара молота», командование планировало миновать топи, перебросив людей и припасы по воздуху, создать передовую базу на краю Гадюшника и снабжать фронт по воде. Увы, оказалось, что даже со средствами и связями синтиллийского 17-го, большую часть снаряжения приходится тащить через все Тонкие предгорья по длинному маршруту через лагерь и заставы, что служат ориентирами в постоянных туманах Эйраса.

Бездны

Хотя по большей части Тонких нагорий можно ходить даже пешком – воды там немного, где по колено, где по шею – есть в болотах и места глубже... намного, намного глубже. Тут хватает водоворотов, созданных странными подземными течениями, что могут мгновенно поглотить человека или даже целую лодку. Первопоселенцы распознали многие Бездны и нередко сбрасывали туда всякий мусор, но никогда не подходили слишком близко. К сожалению для имперских сил, большинство местных жителей (тех, что пережили нападение Торгоза и его клана), держат сторону домината, и не считают нужным делиться с солдатами сведениями о Безднах. Гвардии пришлось потерять в этих глубинах несколько судов и множество людей, чтобы только начать осознать, насколько они опасны.

Обманчивые топи

Тонкие предгорья всегда в движении – здесь целые острова с деревьями свободно плавают, совершая бесконечное путешествие. На открытых пространствах бродячие куски суши не очень опасны, а когда-то колонисты даже использовали их как транспорт (пусть и весьма медленный). В тесных болотах и густых зарослях, плывучие острова становятся настоящей грозой одиноких лодок и серьёзным вызовом искусству рулевого. Орки любят устраивать на островках ловушки или закладывать взрывчатку – сталкиваясь с плотами или баржами, эта плавающая мина взрывается или обдаёт свою жертву залпом из множества скрытых орудий. Нередко орки и сами прячутся на островках и, пользуясь местностью, бесшумно подбираются к врагам, прежде чем с криками броситься на них с деревьев. Хотя гвардейцы привыкли не ждать от бродячей земли ничего, кроме опасностей, уже не одно судно пропало с концами, положившись на эти ненадёжные ориентиры и слишком поздно осознав свою ошибку.

Чёрная трясина

На давным-давно расчищенной первыми поселенцами области между Топкими предгорьями и равнинами Эйраса, находится Чёрная трясина – перевалочный пункт и главный лагерь снабжения для всех имперских гвардейцев, действующих по ту сторону Мути. Через несколько недель после вторжения, лагерь расширился в разы, принимая каждый полк, что был отправлен в Топкие предгорья. Постепенно местные командиры убедились, что снабжение через Трясину идёт быстрее и надежнее, чем по воздуху, и ныне в этом лагере можно найти едва ли не всё, что гвардейской душе угодно. Опустошённые ящики загружают на корабли, им на смену приходят полные, и каждая новая рота вооружается до зубов, прежде чем сесть в лодки – или в «Валькирии», если им повезло – и отправиться на фронт. Трясина – место беззаконное; здесь нет царящей в зоне высадки строгой дисциплины, процветает чёрный рынок, а среди имперских гвардейцев таятся сторонники Северова домината, покупающие оружие и припасы у своих «бывших» врагов.



Муть

Муть, полноводный поток, берущий начало в болотах и несущийся по бескрайним равнинам к далёкому мрачному морю, отделяет местные городки и зоны высадки Имперской Гвардии от Топких предгорий. На реке стоят ближайшие к предгорьям и Гадюшнику поселения, что делает её идеальным местом для передовых баз. Имперская Гвардия воздвигла заставу «Длинный клык» посередине Хайбриджа – старого поселения домината, раскинувшегося на обоих берегах Мути. Эти укрепления отстоят от зон высадки на двадцать километров и служат им первой линией обороны. Переживший сперва наступление орков, а потом контратаку Гвардии, Хайбридж ныне лежит в руинах – от него остались лишь остовы домов и пепел. Там где когда-то были охотничьи угодья и выработки колонистов, ныне раскинулись траншеи и бункеры, окружённые стенами из мешков с песком. На дальнем берегу раньше стоял храм Бога-Императора – ныне он разграблен и осквернён орками, но на его месте устроен полевой командный пункт, что служит главной станцией вокс-связи в регионе и связующим звеном между заставой, флотом и другими имперскими силами вокруг Хорона.

Река

Муть – созданная самой природой надёжная преграда на пути любых врагов, наступающих из топей. В её обманчиво медленных водах таятся глубокие плёсы и безжалостные течения. В самом узком месте река достигает ста метров в ширину, и чтобы пересечь её, понадобится мост или лодка – лишь самый отважный или безрассудный решится одолеть Муть вплавь. Впрочем, даже лодка не может обеспечить безопасность – по всей протяжённости реки полно плавника из Топких предгорий, да и гвардейцы немало засоряют Муть, сбрасывая в её глубины обломки и всякий хлам из Хайбриджа. Эти невидный глазу мусор может повредить днище лодки или покалечить незадачливого пловца – в этих тёмных водах опасность видишь только, когда становится слишком поздно. Местные командиры надеются, что Муть замедлит орков, если те попытаются переправиться, но никто всерьёз не верит, что она сможет сдерживать зеленокожих бесконечно.

Застава «Длинный клык»

Хайбридж – одно из старейших поселений на Эйрасе. Его основали для того, чтобы выращивать пищу и собирать ресурсы в Топких предгорьях и переправлять их по Мути в приморские поселения, где те можно будет продать или вывезти с планеты. С недавних пор Хайбридж стал опорным пунктом сторонников домината, выдвинутых с Периферии натиском Имперской Гвардии, и вратами в относительно безопасные Топкие предгорья. Но все изменилось, когда пришли орки – опасно близкий к Гадюшнику Хайбридж стал первой целью зеленокожих. К прибытию имперских сил и началу операции «Удар молота», это поселение уже разрушено – лишь несколько выживших прячутся в руинах и подвалах. Хайбридж был превращён в «Длинный клык» – надёжную заставу, что орудия зорко следят за топиями.

Мост Механикус

Одна из немногих уцелевших построек в Хайбридже и единственная постоянная переправа через Муть – это мост Механикус, детище живших в Хайбридже техножрецов, построенное ещё в те времена, когда магосы Биологис изучали Топкие предгорья. Война и орки обошлись с мостом сурово – он был повреждён и успел обгореть, но все ещё стоит. Имперская Гвардия заняла мост перед наступлением и укрепила его с обеих сторон, не забыв обезопасить и древнюю систему управления, позволяющую поднимать и опускать мост. Сейчас он поднят, и лишь приказ вышестоящего офицера может убедить синтиллийцев опустить его, особенно когда враги уже рядом.

Часть I

Ведство от смерти

«Императоровы зубы, дайте мне повоювать с орками ещё денёк перед тем как эти флотские трусы всё разбомбят... Это у меня получается»

– капитан Вэн, 14-я разведрота катачанского 233-го

Приключение начинается с того, что отделение, в котором служат персонажи игроков, стоит лагерем в одном из опустевших орочьих фортов на краю Гадюшника после нескольких недель жестоких боёв в Топких предгорьях. Ведущий должен зачитать или пересказать следующее:

Прошло уже несколько недель с тех пор, как началась операция «Удар молота», в ходе которой ваша 14-я разведрота высадилась на Эйрасе. Всё это время вы были на передовой, продвигаясь всё глубже и глубже на занятые орками территории. После нескольких тяжёлых битв, в которых вы поддерживали синтилийский 17-й полк, ваша рота добралась до Гадюшника – огромного, сплошь заросшего джунглями кратера, где орки выстроили себе крепость. После ночи кровавых боёв, ваше отделение оказалось отрезано от остальной роты. Сейчас вы заняли развалины орочьего форта – вы, ваш взводный сержант Дрейак да несколько раненых. С рассветом нужно выдвигаться отсюда и искать своих.

Ведущий может использовать эту вводную сцену для того, чтобы игроки могли представить друг другу своих персонажей и рассказать Дрейака об Эйрасе и операции «Удар молота». Хотя скоро всё пойдёт очень плохо, начинать приключение игроки должны, намереваясь выбраться из руин орочьей крепости и воссоединиться со своей ротой, которая якобы где-то совсем рядом. Ведущий должен предупредить игроков, что орков здесь как грязи, и можно столкнуться с их патрулём, едва высунув нос наружу. Ещё прошлой ночью отделение насчитывало десять человек, но после жестокого боя с зеленокожими на ногах осталось только персонажи игроков и Дрейак. Среди раненых – Рорк (без сознания с ранением в голову), Табас (ослеп, когда рядом с ним рванула бомба-колотушка), Ганал (потерял ногу от точного удара рубилом) и Куарон (медленно умирает от пули в животе). К слову, Дан – ваш вокс-оператор – был убит, а в его станцию попало несколько пуль.

Пока персонажи вникают в происходящее, Дрейак мучается со сломанным воксом, пытаясь заставить его работать (этим может заняться и кто-то из персонажей, если хочет – тест тут не требуется). Проклятый вокс никак не желает включаться, но как только гвардейцы соберутся покинуть место ночёвки, он неожиданно оживёт. Зачитайте или перескажите следующее:

Внезапно вокс оживает и извергает гомон панических голосов. Вы слышите какофонию несколько секунд и начинаете понимать, что произошло, пока вы были отрезаны от своей роты. В ответ на наступление имперских сил, орки устроили мощную контратаку, и сейчас все гвардейцы, остающиеся между Гадюшником и Мутью, могут оказаться в котле. Чтобы передовые части катачанского 233-го (в том числе львиная доля 14-й разведроты) не попали в окружение, всем подразделениям был отдан приказ отступить за Муть. Чтобы орки не переправились за реку и не прорвались к зоне высадки на плечах гвардейцев, Имперский Флот «заполирует» всё вокруг Гадюшника орбитальным обстрелом, что должен сдержать наступление зеленокожих. Обстрел грянет через одиннадцать часов...

Услышав такие новости, Дрейак чертыхнётся и, если игроки не сообразили, чем это им грозит, объяснит, что надо брать ноги в руки, чтобы спускаться со склонов Гадюшника, преодолеть несколько километров болот и успеть переправиться через Муть, до того, как грянет орбитальный обстрел. Как персонажи доберутся до Мути – их дело, но через одиннадцать часов, всё отсюда и до реки будет объято пламенем, независимо от того, остались тут гвардейцы или нет.

Руководство для ведущего: сержант Дрейак

Дрейак – закалённый ветеран катачанского 233-го полка и старый солдат 14-й разведроты. Этот покрытый шрамами сержант был в одном взводе с персонажами игроков с самого начала их службы, и отлично знает их. Он твёрдо стоит ногами на земле и умеет принимать непростые решения – он готов бросить раненых и предоставить их своей судьбе, если те замедляют движение отряда, а другого выхода нет.

Дрейак – это данный ведущему инструмент, что поможет игрокам принимать решения и расскажет об Эйрасе, орках и Имперской Гвардии всё, чего не знают сами игроки. Также ведущий может использовать сержанта для того, чтобы помочь зашедшим в тупик или свернувшим не туда игрокам. Дрейак не должен приказывать персонажам – даже если он старше их по званию. Принимать решения должны сами игроки. Если ведущий захочет, он может вовсе убрать сержанта из этой истории – пусть его убьют во время ночного нападения или вскоре после того, как отделение выдвинется в сторону Мути.

Спешное отступление

Первая задача персонажей – выбраться из орочьей горе-крепости и добраться до Тошниловки – маршрута, по которому можно спуститься со склонов Гадюшника. Кроме того, надо решить, что делать с ранеными, ведь тащить их по всей Тошниловке придётся очень долго и медленно. Также игроки могут захотеть связаться с другими солдатами своей роты, но докричаться до них по воксу не выйдет. Когда игроки покинут орочий форт и доберутся до последней известной позиции своих сослуживцев, им откроется их судьба.

Прорыв

Чтобы выбраться из форта (настоящего лабиринта из всякого мусора и хлама), игрокам нужно будет прорваться через орков. Зеленокожие наступают в джунглях, но вокруг форта их не так много, и если гвардейцы будут действовать быстро и решительно, они справятся. Первое столкновение позволит игрокам опробовать правила и понять, на что способны их персонажи. Если ведущий хочет отыграть всё просто и честно (что рекомендует, если это первое знакомство игроков с системой), он может столкнуть персонажей с одним патрулём.

Опишите лабиринтоподобный форт, всё ещё заваленный трупами орков и гвардейцев, оставшихся после первого штурма, упомяните мрачные тени и гулкое эхо. Группа зеленокожих будет вести охоту на персонажей и нападёт, как только встретит их. Группа состоит из трёх орков-бойцов из клана Костоломов (см. профили на стр. 14) – один с пулялом и два со стрелялами. Начните бой, когда между орками и гвардейцами останется тридцать-сорок метров – так у обеих сторон будет возможность сполна применить своё стрелковое оружие (хотя орки обязательно попытаются сократить расстояние). Для опытных игроков и коварных ведущих есть следующие способы разнообразить этот бой:

- **Прятки среди хлама:** бой проходит среди коридоров и пещер форта, и здесь хватает укрытий, которыми могут воспользоваться персонажи. Найти укрытие не составит труда. Оно даст +4 очка брони от стрелковых атак.

- **Тени и отзвуки:** внутри форта мало света, а зрение и слух могут обманывать. Персонажи получают штраф -10 на тесты Дальнего боя, если поблизости нет источника света – а это может быть ручной или прикреплённый к оружию фонарик, огонь или просто солнечный свет, льющийся из дыры в потолке (но такие удобные дыры есть не везде). Кроме того, персонажи получают бонус +20, когда используют «Скрытность», чтобы прокрасться мимо орков.

Руководство для ведущего: обратный отсчёт

Суть этого приключения – гонка со временем. Если персонажи вовремя не доберутся до «Длинного клыка», их накроет огонь собственного флота, что начнёт обстрел всего участка между Гадюшником и Мутью. Игроки всегда должны помнить об этом, и каждое событие, происходящее с их персонажами, должно быть связано с неотвратимым обратным отсчётом.

В зависимости от того, как персонажи будут действовать, они могут достигнуть Мути, имея солидный запас времени и сталкиваясь лишь с редкими орочьими отрядами, а могут – с горящими небесами за спиной и командос самого Торгоза на плечах. Ведущий должен следить за оставшимся временем, потому что это повлияет на заключительную часть приключения. Не нужно подсчитывать точные часы и минуты – используйте предложенный ниже абстрактный метод.

- В начале приключения счётчик показывает 11 (это отражает те одиннадцать часов, за которые героям нужно добраться до заставы)
- В конце описания каждого события указано число, на которое уменьшается счётчик, что символизирует то, сколько времени пришлось потратить на это событие (порой величина этого уменьшения зависит от исхода события, а иногда и вовсе равна нулю)
- Когда персонажи выходят к Мути, ведущий использует текущее значение счётчика, чтобы скорректировать заключительную часть приключения, сверившись с **таблицей 1-3 «Запас времени»**.
- Если счётчик упадет до нуля до того как герои достигнут Мути, обстрел начинается.
- Ведущему не стоит скрывать, сколько времени уже прошло и сколько осталось – разве что по каким-то причинам персонажи не имеют ни доступа к вокс-сети, ни часов.

• **Проведение битвы:** хотя этот бой может проходить в одном помещении или туннеле, где орки и гвардейцы будут драться насмерть, всё можно обставить куда интереснее, если ведущий немного изменит сцену, превратив её в кошки-мышки. Например, одинокий орк может столкнуться нос к носу с персонажами и отступить вглубь форта, чтобы заманить гвардейцев туда, где его сородичи ударят им во фланг. И наоборот, сержант Дрейак может командовать отступлением, если зеленокожие подберутся опасно близко (и тогда гвардейцы смогут сами устроить засаду на ксеносов или надёжно от них оторваться, захлопнув перед носом орков несколько дверей). Описания таких битв скорее повествовательны, но ведущий может давать игрокам бонус +10 к Дальнему бою, если те сумеют заманить орков на хорошо простреливаемые позиции, в огневые мешки, под пули снайперов или просто смогут атаковать ксеносов внезапно.

Погибшая 14-я

Расправившись с патрулём, персонажи должны найти выход из форта и вытащить раненых со склона Гадюшника к месту, где они в последний раз видели свою роту. Вокруг до странного тихо (даже слишком тихо). Когда персонажи начнут спускаться по Тошниловке, ведущий может зачитать или пересказать следующее:

Оставив позади орочий форт, вы спускаетесь по склонам Гадюшника в тусклом утреннем свете. Несмотря на вокс-передачи, предупреждавшие об орочем наступлении, вокруг будто никого нет. Когда вы добираетесь до позиций 14-й роты, вы ждёте, что вас окликнут, но не слышите ни звука. Вы подходите ближе, но видите только мёртвые тела. Этой ночью орки перебили ваших товарищей и пошли дальше.

Рота, в которой служили персонажи, оказалась уничтожена и, хотя некоторые солдаты и командиры могли уцелеть, утешение это слабое. Кругом царит хаос – кроме человеческих и орочьих трупов, лежат две безнадежно разбитые «Химеры» и даже потерпевшая крушение и упавшая в окол орочьих бомбилы-истребителя. Лагерь совершенно разорён, персонажам удастся разве что пополнить запас батарей и фраз-гранат. Игрокам должно стать очевидно, что отныне они – сами по себе. Скорее всего, командование уже сочло их убитыми или пропавшими без вести. Хотя орков вокруг не видно, ведущий должен упомянуть о движении на склонах Гадюшника и намекнуть, что со временем здесь появятся новые ватаги. С этой наблюдательной точки можно видеть орочьих бомбилы-истребители, что атакуют передовые имперские позиции и слышать далёкую канонаду.

Гвардейцам пора спешить вперед, но нужно что-то делать с ранеными. Для них можно смастерить носилки, но это всё равно будет сильно замедлять группу (Дрейак прямо говорит об этом, хотя бросать раненых не хочет). Персонажи могут нести ране-

ных с собой и двигаться дальше, но тогда ведущему стоит натравить на гвардейцев ещё один патруль (который будет численно превосходить гвардейцев на одного орка), таким образом намекнув, что зеленокожие уже наступают на пятки. Также персонажи могут поискать какой-нибудь транспорт для раненых (или даже для самих себя). Если мысль о транспорте не придёт игрокам в голову, её озвучит Дрейак, указав, что рядом должны быть позиции синтиллийского 17-го.

Чтобы добраться до позиций 17-го, придется немного пройти вокруг Гадюшника. Ведущий может устроить очередное столкновение, но по уму игрокам стоит укрыть раненых в окопах 14-й роты и продвигаться вперед тихо (это может посоветовать Дрейак). Чтобы избежать боя, понадобится **рутинный (+20) тест Ловкости** с каждого или один **средний (+0) тест Ловкости** от одного персонажа, что поведёт остальных за собой. Ведущий может решить, что маскировка под орков (а материалов для этого вокруг предостаточно) или отвлекающий маневр (вроде установки и подрыва взрывчатки в ближайшем пустом форту) достойны бонуса +10 к тестам Ловкости. Игроки должны осознавать, что из Гадюшника в эту сторону движется целая орда зеленокожих и через час или два им лучше бы испариться.

Позиции 17-го окажутся совершенно обезлюдившими – синтиллийцы явно ушли отсюда ещё ночью и унесли всё, что смогли. Здесь нет почти ничего ценного кроме пары повреждённых машин (не на ходу) да мощного вокс-вещателя.

Раненая птица

Осмотр позиций 17-го приведёт героев к расчищенной посадочной площадке и «Валькирии» на ней. У неё сильно повреждены воздухозаборники и одно из крыльев, но немного времени и умения ненадолго вернут её в строй. Успешный **сложный (-20) тест «Пользования техникой»** позволит подлатать «Валькирию», а если персонажи вспомнят про подбитую бомбилу-истребитель и притащат запчасти от неё, тест получит бонус +20 (хотя Машинный бог не простит их за применение кощунственного ксенотеха).

Увы, двигатели даже отремонтированной «Валькирии» работают не на полную мощность – самолёт может увести или персонажей игроков или раненых (Ганал сможет вести «Валькирию» несмотря на потерянную ногу). Дрейак, само собой, предлагает отправить воздухом раненых, а если игроки захотят улететь сами, откажется бросать товарищей и проклянёт игроков на прощание. Если игроки заберут птичку себе, они успешно перелетят часть топей (пропустят раздел **«Проклятый спуск»**, после чего их собьют орки, свои же зенитчики или «Валькирия» просто выдохнется и упадёт).

Крик о помощи

Если персонажи не смогли поднять «Валькирию» в воздух или не доверяют собственным навыкам или просто не хотят тратить время на возню с самолётом, они могут попытаться запросить эвакуацию. Благодаря мощному вокс-вещателю, что нашлась на позициях синтиллийцев, гвардейцы смогут связаться с другими частями 17-го полка. Увы, они найдутся так далеко за линией фронта, что лишь очень веская причина может убедить синтиллийцев послать помощь. Причине не обязательно быть правдивой – персонажи могут сообщить, что среди них важный офицер (вроде того же Юпина, что и правда числится пропавшим без вести), соврать что-нибудь о важных разведданных, чрезвычайно ценном снаряжении или кодах. Один персонаж, что будет связываться с синтиллийцами, должен предпринять **сложный (-20) тест «Обаяния»**. Ведущий вправе ожидать, что игрок как-то оправдает перед синтиллийцами необходимость эвакуации, но требовать подробного объяснения не нужно. Если же игроки всё-таки сочинят правдоподобную и достаточно подробную историю, они получают бонус +10 к тесту. Ещё +10 могут принести настоящие имена и позывные синтиллийцев, что сделают историю убедительнее (догадливый гвардеец может найти такие имена на солдатских жетонах убитых).

Если персонажам удастся убедить синтиллийцев, за ними вышлют «Валькирию», что появится через полчаса (если ведущий того захочет, ещё один орочий патруль не даст гвардейцам заскучать в эти полчаса). Пилота прибывшей «птички» придётся убедить забрать раненых (добрым словом или пистолетом у виска) для чего понадобится **легкий (+30) тест «Запугивания»** или **средний (+0) тест «Обаяния»**. Если разговор не задастся, гвардейцы могут отбить «Валькирию» у синтиллийцев, справившись с четырьмя гвардейцами (используйте профиль имперского гвардейца, стр. 14). Как и в случае с отремонтированной «Валькирией», эта доведёт их лишь до края топей, а потом упадёт.

За заботу о раненых сослуживцах не полагается никакой немедленной награды, но Дрейак всегда готов напомнить о долге перед полком и о том, что отвага и самоотверженность вознаграждаются, а трусость – карается. В любом случае, герои, что позаботились о своих раненых товарищах, достойны дополнительных *очков опыта* в конце приключения.

Обратный отсчёт

Если персонажи несут раненых на носилках, уменьшите счётчик на 4.

Если же они переправили их по воздуху – уменьшите на 2.

Если раненых просто бросили – уменьшите на 1.

Проклятый спуск

Главное препятствие, что ждёт гвардейцев на пути из Гадюшника в Топкие предгорья – это маршрут, называемый Тошниковой, страшно узкий и крутой спуск, по которому приходится ступать очень медленно (и ещё медленней, если гвардейцы несут с собой раненых). Ведущий должен зачитать или пересказать следующее:

Солнце уже почти в зените, на фоне гиганта Хорона видны другие спутники. Вы покидаете Гадюшник и начинаете опасный спуск по Тошниковке, узкой тропе, кое-как вырезанной в склоне. Всего несколько дней назад ваша рота с боем проложила этот путь, и здесь всё ещё видны свидетельства тех стычек. В туманном полуденном свете вы видите внизу границу болот и время от времени пробивающиеся сквозь туман слохы, что говорят об идущих боях.

Тошниковка – непростой спуск, даже для крепких солдат, и персонажи должны двигаться осторожно, постоянно остерегаясь орков. Впрочем, препятствий на пути хватает и без них.



Вынужденная остановка

Вскоре после начала спуска, персонажи подходят к Гнилопадам – обильным потокам мутной, бурой воды, каскадом льющихся откуда-то из Гадюшника, нередко засоряемых гниющими деревьями, растениями и всяким орочим мусором. 14-я разведрота пересекла Гнилопады по верёвочному мосту, который ныне разрушен и свисает с противоположной стороны утёса. Персонажам придётся или чинить мост, натянув новую верёвку над водой, или искать другой путь. Для починки придется послать кого-то из персонажей вскарабкаться по утёсу. Это требует **среднего (+0) теста «Атлетики»** (провал означает, что скалолаз не нашёл способа забраться, а не то, что он сорвался). Чтобы всё стало интереснее, над былым мостом прячутся два орка с большими стрелялами, выжидая людишек, что попробуют взобраться. У орков есть **хитрый план** – дожидаться пока гвардейцы не наладят мост и не начнут переходить Гнилопады и сбросить на них сеть (её зеленокожие обычно используют, чтобы вылавливать из воды плавник и другой мусор). Персонажи должны пройти **средний (+0) тест «Уклонения»**, чтобы допрыгнуть до ближайшего края моста или получить 1к10+3 единиц урона и запутаться в сети. Орки тут же возьмутся за большие стрелялы и примутся палить по всем беспомощным персонажам.

Персонажи могут заметить эту засаду, ведь орки уже не раз проворачивали свой план. Если гвардейцы будут целенаправленно искать засаду или ловушки, они могут предпринять **средний (+0) тест «Бдительности»**, успех в котором подскажет им, что мост уже рвали и чинили несколько раз, что внизу лежит несколько трупов (явно упавших с моста) и видны несколько пустых гильз от стрелял, похоже упавших сверху. Заметить самих орков не просто – они ведь специально обустроили себе место для засады. Ведущий должен рассказать об орках, только если игроки будут целенаправленно осматривать утёс над мостом и пройдут **трудный (-10) тест «Бдительности»**. Если персонажи не смогут починить мост и соберутся уходить, орки немедленно их атакуют. В любом случае, игроки могут найти обходной путь, но это займёт больше времени.

Брошенные на произвол судьбы

Преодолевая Тошниловку, персонажи наткнутся на нескольких выживших, медленно плетущихся впереди них. Гвардейцы могут легко нагнать этих путников и узнать в них трёх солдат из вспомогательных частей синтиллийского 17-го и офицера связи Флота по имени Хэлбаст. Об этих людях, то ли просто забыли, то ли сочли недостаточно важными, чтобы гонять за ними «Валькирии». Среди незадачливых ауксилиев 17-го найдутся два осадных инженера (Тор и Лимена) и полевой медик Реми, который может подлатать персонажей, если попросят, восстановив им по четыре раны, но снизив счётчик на единицу. Все эти люди очень рады видеть других гвардейцев – остальные члены их отряда погибли в засаде орков на мосту, а выжившие смогли спасти лишь свои жизни и не более того.

Хэлбаст рассказывает печальную историю о том, как солдаты вспомогательных частей оказались отрезаны от своих при отступлении, а он потерпел крушение, осматривая с воздуха места будущего орбитального удара. Дрейак считает, что флотский может быть полезен, но замедлит весь отряд. Хэлбаст же умоляет взять его с собой и не скупясь обещает множество наград и медалей за своё спасение.

Что игроки будут делать с выжившими – остаётся на их усмотрение. Ведущий может отыграть эту ситуацию, говоря за Дрейака, что положит начало спору, и за Хэлбаста, что будет просить взять его с собой (он явно подчеркивает свою ценность и значимость – давите на это как следует!). Здесь не нужно никаких тестов – выжившие (особенно Хэлбаст) ищут защиты у персонажей, но если те решат предоставить этих людей самим себе, бедняги ничем не смогут ответить.

Руководство для ведущего: мастер-артиллерист Хэлбаст

Хэлбаст – трус, и существует для того, чтобы создавать проблемы и травливать персонажей в неприятности. Единственная причина, по которой игроки могут заботиться о его благополучии – это то, что человек с таким чином и властью может быть полезным в дальнейшем, о чём сам Хэлбаст не устаёт напоминать. Он может (теоретически) вызвать поддержку Флота, чтобы расчистить гвардейцам путь, но не меньше он может нагнетать напряжение – всегда ждёт худшего, всё время ноет, и впадает в панику, столкнувшись с любыми неприятностями. В бою от Хэлбаста тоже никакого толку – он избегает драки, и выглядит слишком безобидным, чтобы враги обращали внимание на него, а дав тягу от неприятеля, может попасть в куда больший переплёт чем тот, от которого бежал. Лишь имея дело с другими офицерами, Хэлбаст вспоминает, кто он такой – управляет грязный мундир и разговаривает тоном человека, что когда-то сам отдавал приказы и требовал немедленно их выполнять.

Обратный отсчёт

Когда персонажи преодолеют Тошниловку, уменьшите счётчик на 1.

Если персонажи не смогли починить мост и пошли в обход, уменьшите счётчик ещё на 1.

Если персонажи задержались, чтобы получить первую помощь, уменьшите счётчик ещё на 1.

Если с персонажами всё ещё есть раненные, уменьшите счётчик ещё на 1.

Часть II Кровавые воды

«Людишки нич'о не знают об 'тих топях – шлёпают по ним, как гроксы, и думают, что мы не с'ышим. Но мы их с'ышим и мы ждём, когда можно будет ткнуть ножом и придавить с'погом»

- Незгит Хитролун, ноб-коммандо

Пройдя Тошниловку, персонажи оказываются в Топких предгорьях. Ведущий может зачитать или пересказать следующее:

Перед вами бескрайние болота, простирающиеся во всех направлениях. Дневной свет очень тускл и едва пробивается сквозь густой туман. Таковы Топкие предгорья. Воспоминания о неделях стычек в этих вонючих водах ещё свежи в вашей памяти. Этот зелёный ад совсем непохож на ваш родной Катачан, но столь же опасен.

Топи нельзя пересечь пешком – персонажам обязательно понадобится что-то вроде лодки или хотя бы плота.

Последнее корыто на сто миль окрест

На краю Топких предгорий, персонажи набредают на почти покинутый и опустошённый лагерь 17-го полка, где в спешке побросанное снаряжение и полуразобранные укрепления говорят о том, что синтиллийцев предупредили об обстреле ещё вчера. Хотя игроки могут без труда обойти лагерь, это единственное место, где можно всерьёз рассчитывать на транспорт.

В лагере ещё осталось несколько сотен гвардейцев и один комиссар, пытающийся навести порядок. Когда персонажи входят внутрь, он ожесточённо спорит с несколькими десятками озлобленных солдат. Это комиссар Ворган, приписанный к 17-му и назначенный надзирать за ходом эвакуации. У комиссара в руках болт-пистолет, который пока что остаётся достаточно веским аргументом, а у ног – убитый гвардеец, явно попытавшийся напасть на политофизера. В лагере остался всего один подходящий транспорт – большая баржа, что может взять полсотни душ (малая толика тех, что здесь есть). Ворган пытается отобрать счастливых пассажиров, но толпа явно намерена расправиться с ним. Персонажи могут вмешаться в опасную ситуацию, склонив чашу весов в ту или иную сторону, а то и просто угнать баржу, пока палач в фуражке и столичные хлыщи препираются друг с другом. Если персонажи захотят поговорить с толпой и в чем-то её убедить, один гвардеец должен выступить в роли оратора, предприняв **средний (+0) тест «Обаяния»** или **«Запугивания»**. Поскольку все солдаты тут – синтиллийцы, ведущий может наградить оратора бонусом +20 к **«Запугиванию»**, если тот убедительно отыграет именно катачанца.

Если персонажи помогут комиссару, тот вежливо выскажет им благодарность и выберет пассажиров баржи по жребию (не дав никаких поблажек персонажам). Каждый игрок и ведущий должны бросить 1k10. Если у игрока и ведущего совпало число – персонаж этого игрока получает место на барже. Само собой, вам повезёт, если хотя бы один катачанец вытянет счастливый билет, но это может славно поддать напряжения в ход приключения – особенно, если кому-то их персонажей придётся покинуть группу (времененно исключите счастливчика из приключения – он встретится со своими сослуживцами в Трясине).



Если герои решат поддержать толпу, солдаты убьют комиссара, и начнётся всеобщая свалка за место на барже. NPC в этой сцене используют профили имперских гвардейцев (см. стр. 14). Скорее всего, синтилийцы будут больше драться друг с другом, так что ведущий может позволить персонажам пробиться к барже, уклоняясь от хлещущих повсюду лазразрядов. Чтобы захватить баржу, персонажам нужно будет одолеть группу гвардейцев (по численности равную количеству игроков), что защищают сходни. Персонажи смогут отплыть сразу, как захватят баржу, но могут принять на борт, кого пожелают. Помните, что если они не отчалят прямо сейчас, к барже будет стекаться всё больше и больше агрессивных синтилийцев.

Персонажи могут тихо пролезть на баржу, пока комиссар и гвардейцы препираются. Это потребует **простого (+10) теста «Скрытности»** от каждого или **среднего (+0) теста «Скрытности»** от одного персонажа, что будет всех направлять. Баржу защищают шесть гвардейцев, которых нужно нейтрализовать без лишнего шума, чтобы не поднять тревоги – а значит, придётся браться за ножи или идти в рукопашную. Если с баржи сбежит хоть один солдат, он приведёт комиссара Воргана с целой толпой синтилийцев – тремя волнами по десять человек в каждой, которым придётся дать отпор прежде чем баржа сможет отчалить.

Присутствие Хэлбаста может здорово помочь персонажам – если они привели флотского офицера с собой и помогли комиссару, Хэлбаст найдёт им места на барже безо всякого жребия.

Если персонажи не получили мест на барже или вообще миновали лагерь, у них есть и другие варианты. Они могут найти или смастерить плот из сломанных и полузатопленных лодок, что можно собрать на краю болот. Это небыстро и почти наверняка значит ещё одну схватку с орками, да и в будущем такой «транспорт» может принести неприятности. Ведущий должен в тайне бросить **тест «Пользования техникой»** за одного из персонажей (у кого самый высокий показатель этого умения), добавив бонус +10, если с ними есть кто-то из инженеров (Тор или Лимена). Если тест пройден – плот получился надёжный, иначе в нём будет серьёзный недостаток, из-за которого конструкция может пойти ко дну.

Обратный отсчёт

Если персонажи уплыли на барже, уменьшите счётчик на 2.

Если персонажам пришлось мастерить плот, уменьшите счётчик на 3.



Руководство для ведущего: синтилийский 17-й полк

Синтилийский 17-й – благородный каликсидский полк, в котором служат отпрыски лишь самых знатных семей столичной Синтиллы. Генерал-командор Пайл более внимателен и благосклонен к 17-му, чем к любому другому полку под своим командованием – во многом, из-за общего происхождения и связей, что он поддерживает с семьями и домами, из которых вышли солдаты и офицеры 17-го. Это привело к тому, что полк приобрёл славу «золотого», который всегда получает лучшие назначения и отправляется на войны, где можно стяжать себе лавры, почти ничем не рискуя. Синтилийский 17-й чрезвычайно хорошо снаряжен – это один из немногих полков Пайла, оснащённый эскадрильями транспортных «Валькирий», благодаря которым он может без труда перебрасывать по воздуху целые роты. Более того – львиная доля всех военных поставок, предназначенных другим полкам, сперва попадает в 17-й, позволяя его офицерам и солдатам наложить руки на любые поступившие на фронт запасы.

Пайл счёл, что горстка орков на Эйрасе не станет серьёзной проблемой, и ждал относительно легкой победы – потому и отправил сюда свой любимый полк, рассчитывая, что он сможет закрепиться на этой планете, жизненно важной для успеха всей операции «Удар молота».

Обычные для Эйраса джунгли и советы более рассудительных военачальников убедили Пайла, что участие катачанского 233-го в войне на этой планете сильно повысит шансы на успех. Это не мешает, как самому Пайлу, так и его «питомцам» смотреть на катачанцев свысока, считая их дикими варварами и пушечным мясом, что может выполнять приказы, но лишено утончённости и благородства, присущего всем солдатам «Золотого полка».

Руководство для ведущего: комиссар Ворган

Персонажи игроков – не вольные искатели приключений и не романтики с большой дороги, а члены огромной организации со своей иерархией – Имперской Гвардии. Встреча с комиссаром Ворганом должна проявить это и напомнить о тяготах и привилегиях их положения. Ворган ждёт, что каждый солдат исполнит свой долг – даже если это значит, что он будет брошен на верную смерть. В конце концов, это часть присяги Богу-Императору. Комиссар может уважать гвардейцев за храбрость и видеть в них достойных солдат, но с ним нельзя торговаться и его нельзя подкупить. Это важный аспект, что открывает персонажам два варианта действий: сохранить верность присяге и делать, что велят офицеры, или плюнуть на повиновение и выбираться из зоны обстрела любыми средствами. Также встреча с Ворганом может подчеркнуть разницу между полками, выраженную не только в удивлённых возгласах «Это что... катачанцы?», которыми обычно приветствуют персонажей синтилийцы, но и в контрасте между высокомерным недоверием, что вся столичная знать питает к «варварам», и уважении, что вызывает им комиссар Ворган, видя в солдатах 233-го умелых воинов.

Последний бой

Вскоре после того как персонажи игроков отправятся в топи, солнце скрывается за Хороном, и над болотами поднимается дымка. Ведущий может описать царящую в топях мрачность – здесь темно даже днём, а дальше нескольких сотен метров ничего не видно из-за вездесущего тумана. Внезапно где-то впереди раздаётся треск лагзанов, а тьму прорезают вспышки. На самой грани видимости, гвардейцы видят наполовину погружившуюся в болото «Валькирию» и обороняющихся на ней пятерых офицеров во главе с капитан-лейтенантом Юпином, которых окружают орки-коммандос. Синтиллицы не успели отступить и сейчас дают зеленокожим свой последний бой. Вполне может оказаться, что персонажи плюнут на Юпина и предоставят его собственной судьбе, но Хэлбаст (если он окажется на борту) узнает капитана и попытается уговорить персонажей спасти его. Ворган тоже узнает Юпина, и попросту прикажет солдатам отправиться на выручку.

Подобраться поближе к сражающимся – само по себе непростая задача, ведь «Валькирия» упала на небольшую отмель двадцати метров в длину, окружённую глубокой водой. Суши поблизости вообще нет. Баржа или лодка персонажей слишком велики, чтобы подойти ближе, чем на тридцать метров к сражающимся – иначе можно запутаться в подводных корнях. Стало быть, персонажам предстоит преодолеть оставшееся расстояние пешком. Передвижение или бой в воде требуют предпринимать **рутинный (+20) тест «Атлетики»** каждый ход. Провал ополовинивает *скорость передвижения* персонажа и не позволяет совершать никаких других действий. Если персонаж уже взобрался на самую «Валькирию», этих тестов больше не требуется. Юпин и его товарищи не бессмертны, и если персонажи решат броситься на выручку, они должны понимать, что мешкать нельзя. Каждые два раунда один из офицеров Юпина погибает от шальной орочей пули или тонет в болоте. Ведущему стоит дать игрокам восемь раундов на то, чтобы перебить всех орков или добраться до самого Юпина – иначе он погибнет. Капитан-лейтенанту и его людям противостоят восемь коммандос-костоломов (см. их профили на стр. 14), отборных бойцов, которых выпустили в джунгли охотиться на бегущих гвардейцев. Коммандос – стойкие и привычные к боям в болотах вояки – им не нужны тесты «Атлетики», чтобы действовать свободно. Во время этой сцены орки стремятся убить именно Юпина, и в персонажей стреляет лишь пара-тройка зеленокожих каждый раунд.

Обратный отсчёт

Спасение капитан-лейтенанта Юпина снижает счётчик на 1.

Руководство для ведущего: капитан-лейтенант Юпин

Юпин – это воплощение настоящего офицера Имперской Гвардии. Благородное происхождение сочетается в нем с колоссальным чувством собственной важности. Персонажи игроков для Юпина – просто расходный материал, который обязан испытывать уважение к обладателю офицерского чина и стремиться обеспечить ему безопасность. Какие бы подвиги не совершили гвардейцы на глазах Юпина, он будет считать, что они всего лишь исполняли свой долг.

Ведущий может использовать Юпина, чтобы помыкать персонажами, надменно себя вести и смотреть сверху вниз – в общем, всеми способами раздражать гвардейцев и вселять в игроков мысли о том, не избавиться ли от капитана по пути. Юпин определённо будет очень полезен в Трясине, по крайней мере, когда героям придётся искать транспорт. Ведущий также может через Юпина напоминать игрокам о цепочке командования, постоянно раздражая их унижительными приказами, исходящими от вышестоящего офицера, пусть и из другого полка.

Зверь рядом

По пути персонажи постоянно слышат стрельбу и взрывы где-то во тьме, а в скрытых купами деревьев небесах время от времени раздаётся рёв проносящихся самолётов. Гвардейцев ждёт долгая ночь – им предстоит медленно плыть по Топким предгорьям, огибая природные опасности и слыша, как под водой движутся невидимые звери. Топи кишат орками-коммандос, так что ведущий волен включать зеленокожих в любые встречи и превращать каждое событие в засаду.

- **Мины-ловушки:** коммандос установили мины на болотных отмелях и понаделали растяжек прямо между деревьями, которые только и ждут лодку, что случайно зацепит их. Ведущий может позволить персонажам замечать и обходить такие ловушки при помощи **среднего (+0) теста «Бдительности»**. Взрыв мины-ловушки повредит лодку или баржу, замедлив её, и заставит каждого персонажа предпринять **рутинный (+20) тест «Уклонения»** или получить 1к10 единиц урона от разлетающегося мусора и осколков. Ведущий может совместить срабатывание ловушки с нападением, спустив на персонажей полдюжины орков-коммандос, что спрыгнут с деревьев сразу после взрыва.

- **Приманка из людшек:** орки – хитрые враги, и точно знают, как обмануть человечешек. Персонажи игроков слышат крики о помощи откуда-то из темноты. Если они решаться полезть туда, то наткнутся на дюжину сидящих на дереве раненых гвардейцев. Ближе к дереву не подплыть – мешают раскинувшиеся под водой корни. Чтобы спасти товарищей, персонажам придется вылезти из лодки или баржи и пройти сотню метров на своих двоих. Во время этой прогулки на них набросятся шесть коммандос, прятвавшихся под водой. С разрешения ведущего, успех в **среднем (+0) тесте «Бдительности»** подскажет, что гвардейцы привязаны к дереву и постоянно глядят в воду под собой.

- **Пробойна:** персонажи игроков наслаждаются редким затишьем между перестрелками – царящую тишину нарушают только неясные звуки в отдалении. Как раз в этот миг шестёрка орков-коммандос пытается незаметно пробраться на судно и установить бомбу, что отправит его на дно. Когда ведущий будет предпринимать **тест «Скрытности»** за коммандос (один за всех шестерых), он может позволить каждому персонажу, стоящему на страже (то есть не болтающего с NPC и не оправляющемуся от ран) предпринять **тест «Бдительности»**. Если персонажи пройдут тест и наберут больше ступеней успеха, чем коммандос в своём тесте «Скрытности», они заметят орков и поднимут тревогу. Иначе зеленокожие втихую переберут столько гвардейцев, сколько смогут, и установят подрывной заряд на корпусе. Независимо от того, заметили персонажи орков или нет, им придётся что-то сделать с подрывным зарядом (на самом деле, это большая охапка смотанных вместе бомб-колотушек). Избавиться от смертоносного груза можно **средним (+0) тестом Силы** (оторвав бомбу) или **средним тестом (+0) «Пользования техникой»** (обезвредив её).

Обратный отсчёт

Обнаружение коммандос, поиск бомбы и избавление от неё снижают счётчик на 1.

Если бомба всё же взорвалась, персонажам придётся чинить своё плавсредство, что снизит счётчик на 3.



Наконец-то порт...

Первые лучи рассвета пробивают болотный туман, и короткая эйрасская ночь подходит к концу – планета выныривает из тени Хорона, а персонажи игроков добираются до края топей и попадают в Трясину – имперский лагерь и базу снабжения. Хотя гвардейцы вполне могут миновать лагерь, именно из него выходит единственная нормальная дорога к реке, а делать крик – значит, тратить время. Кроме того, в лагере можно разжиться чем-нибудь ценным. Сама Трясина и её окрестности охвачены беспорядками – когда персонажи пытаются причалить, гвардейцы обстреляют их и велют проваливать прочь. Если с персонажами плывёт Юпин, он попытается приструнить солдат, но те слишком боятся очередной ловушки командос и позволяют персонажам причалить, только уступая убеждению или щедрым посулам. Чтобы спокойно пристать, потребуется **средний (+0) тест «Запугивания»** или **средний (+0) тест «Обаяния»**. Присутствие Юпина предоставляет бонус +20 к этим тестам. Если переговоры не задалась, персонажи могут силой проложить себе путь в лагерь – им придётся разобраться с восемью гвардейцами, двое из которых составляют расчёт тяжёлого стаббера, установленного на куче ящиков (тяжёлое, 100 м, -/-8, 1к10+4, ББ 3, Маг 75, 2 ПД). Если половина обороняющихся погибнет, остальные отступят. Когда персонажи высадутся в лагере, ведущий должен зачитать или пересказать следующее:

Вы помните Трясину – с этого лагеря началась ваша служба в Топких предгорьях, хотя когда вы оказались тут в последний раз (неделю или две назад), порядка было куда больше. Сейчас шайки гвардейцев хватают всё, что не приколочено гвоздями, все ищут какой-нибудь транспорт и спешат в сторону Мути, стремясь выйти из области скорого обстрела. Кажется, тут осталась всего пара-тройка офицеров, но они даже не пытаются навести порядок. Лагерный вокс бесконечно повторяет: «Внимание! Вы находитесь в области будущего орбитального обстрела! Покиньте эту область немедленно! Внимание! Вы находитесь...» – а такое звуковое сопровождение совсем не помогает избавиться от ощущения надвигающейся гибели и напоминает, что через считанные часы с небес обрушится пламя.

Здесь персонажи могут пополнить запасы оружия и боеприпасов, подлечить раны (тесты «Медики» получают бонус +30 за счёт обилия инструментов и препаратов). Юпин, если он сопровождает персонажей, попробует запросить эвакуацию по воксу, но окажется, что вся вокс-сеть в области будущего обстрела уже отключена. Персонажи могут попытаться «потеряться» в толпе паникующих гвардейцев, пройдя **лёгкий (+30) тест «Скрытности»** – но если они провалят тест, Юпин останется с ними. Герои могут выдвинуться к Мути пешком или соорудить себе какой-нибудь транспорт, но все ценное уже растащено, а то, что ещё можно найти, нуждается в ремонте.

Чтобы у героев была возможность добраться до реки быстрее, ведущий может ввести следующие сцены:

- **Чёрный рынок:** разыскивая в лагере начальника, транспорт или оружие, персонажи могут встретиться с интендантом Бораном. Этот жуликоватый кладовщик не покинул лагерь лишь потому что стремится прибрать к рукам все военные грузы, которые найдёт. Тем не менее, у него готов план отступления. Если персонажи сумеют нагнать на Борана страху (**средним (+0) тестом «Запугивания»**) или убедят, что ему разумнее держаться вместе с ними (**средним (+0) тестом «Обаяния»**), он достанет гвардейцам транспорт. Если персонажи провалят тест, Боран сделает вид, что готов помочь, но заведёт в засаду, где героев будет поджидать восемь громил-синтиллийцев (используете профиль имперского гвардейца со стр. 14), а сам сбежит. После ожесточенной схватки в тесных проходах между ящиками (где в ход пойдут ножи и приклады лазганов), герои могут броситься в погоню за Бораном, чтобы не дать подлецу скрыться.

- **Полевой суд:** в охваченном хаосом лагере персонажи встречают молодого офицера из синтиллийского 17-го, распоряжающегося повешением нескольких сторонников домината. Приговоренные, завидев персонажей игроков, взмолятся о помощи, предлагая своё знание местности в обмен на спасение. Игроки могут не обратить на эти просьбы внимания, а могут помочь, для чего нужно уговорить офицера при помощи **сложного (-20) теста «Обаяния»**, ну или напасть (и победить самого офицера и ещё восьмерых гвардейцев). Ведущий может дать персонажам бонус +20 к тесту «Обаяния», если Юпин или Хэлбаст (если кто-то из них сопровождает гвардейцев) заявит, что хочет казнить предателей лично, настоит на допросе перед казнью или сочинит что-то ещё в таком духе. При этом Юпин будет резко против идеи отпустить северовцев – он потребует либо казнить предателей самим, либо не мешать, тем, кто уже этим занимается. При необходимости он кликнет себе в поддержку несколько синтиллийских гвардейцев.

Обратный отсчёт

Если персонажи вообще не побывали в лагере, им придётся долго шагать до Мути по неизвестной и коварной местности – счётчик уменьшается на 4.

Если герои попали в лагерь и ушли оттуда по дороге, счётчик уменьшится только на 3.

Если гвардейцы сумели выцыганить у Борана транспорт, счётчик уменьшается только на 2.

Если им удалось освободить северовцев, те укажут короткий путь до реки – уменьшите величину описанных выше потерь времени на 1.



Часть III

Огни в небесах

«Немногое может сравниться с яростью орбитальной бомбардировки, и мало что столь же ужасает, когда смотришь с земли. Будто длань самого Бога-Императора явилась, чтобы смести врагов Его в вихре света и пламени»

- Хэлбаст Дейн, мастер-артиллерист приписанный к десантно-штурмовой группе синтиллийского 17-го

Последняя часть приключения о победе из зоны обстрела – это переправа через Муть. Как только персонажи игроков преодолеют Топкие предгорья, ведущий может зачитать или пересказать следующее:

Наконец вы видите простирающуюся впереди Муть. Клубы тумана расступаются, и открывается вид на руины Хайбриджа и высокие, холодные стены заставы «Длинный клык» на том берегу, что возносятся в центре разрушенного городка как бронированный кулак. С ваших позиций также видны орки – одни пытаются прорвать оборону на мосту, другие просто бродят вдоль реки и стреляют в сторону противоположного берега. Издали истошно ревут сирены, предвещающая скорое начало орбитального обстрела.

Это последняя битва – здесь решается, спасутся ли персонажи игроков или обратятся в пепел! Переправиться через реку можно на лодке, на плоту, выплавь или по единственному уцелевшему мосту. На самом мосту кипит жаркий бой – одна ватага орков пытается захватить бункер, защищающий этот берег, другие зеленокожие бродят вдоль реки, постреливая по гвардейцам на той стороне Муты. Оставшиеся на обоих берегах реки развалины Хайбриджа позволяют персонажам перемещаться скрытно и прятаться. Кроме того, в этой части приключения важно то, сколько времени осталось у игроков – ведущий должен свериться с таблицей 1-3 «Запас времени» и применить указанные там результаты.

Переправа

Перейти реку по мосту – самый быстрый, но и самый трудный способ добраться до заставы. У моста окажутся зеленокожие, атакующие бункер – восемь бойцов-костоломов и трофейный «Леман Русс» (учтите модификаторы из таблицы 1-3 «Запас времени»). Прячась в руинах, персонажи игроков могут подобраться поближе и получить укрытие (+4 очка брони против стрелковых атак). «Леман Русс», к слову, уже подбит, но орки пытаются починить его, чтобы разнести бункер, а ещё один зеленокожий палит из поставленной на башню большой стрелялы.

Если персонажи не уничтожат танк или не перебьют всех орков за десять раундов, «Леман Русс» взорвёт бункер, открывая оркам путь и вынуждая стоящих на дальнем берегу синтиллийцев подорвать мост. Ведущий может указать персонажам, находящимся рядом с мостом, что его опоры сплошь увешаны взрывчаткой.

Возле моста исправно работает вокс-связь, и персонажи могут запросить помощь. Если с ними есть Хэлбаст, он может применить флотские коды, чтобы вызвать авиаудар по орчье танку, но для этого связному надо забраться повыше, чтобы вокс-передачу смогли принять. Ближайшее подходящее место – крыша имперской часовни, которую не то стерегут, не то оскверняют несколько орков. Юпин может приказать роте синтиллийцев пересечь мост и прикрыть персонажей огнём (и тогда, пользуясь тем, что орки увлеклись боем, персонажи смогут перейти реку).

В любом случае, как только имеющиеся орки будут разбиты, подойдут новые – ведущий должен дать понять игрокам, что если они останутся здесь превозмогать, то все погибнут.

Рискованная переправа

Если персонажи поостерегутся прорываться через мост с боем, реку придётся переплывать. Это требует **среднего (+0) теста «Атлетики»**. Если у героев есть плот или иное самодельное плавсредство, для управления им потребуется **простой (+10) тест Ловкости** от того гвардейца, что им управляет. Также ведущий может потребовать от каждого пловца бросить 1к10 (или сделать один бросок на всех, если все сидят на одном плоту). Результат 1-2 означает, что персонаж зацепился за какой-то подводный мусор и должен пройти **средний (+0) тест Силы**, чтобы освободиться (тест можно предпринимать каждый раунд). На то, чтобы пересечь реку, нужно пять раундов, во время каждого из которых героев будут обстреливать орки у моста (и если герои плывут не на плоту, а сами, то они и ответить на это не могут). Избежать обстрела можно **средним (+0) тестом «Скрытности»**. Провал теста на плавание или управление плавсредством заставляет персонажей вернуться на берег – им придётся воспользоваться мостом.

Подрыв моста

Когда герои переплывут реку или пересекут её по мосту, ведущий бросает против них последнего врага – Незгита Хитролуна. Этот орк-коммандо возглавляет атаку на мост, что начинается сразу, как только герои переплывут или перейдут реку. Если персонажи ничего не сделают, Незгит захватит мост. Конечно, герои могли бы отступить на заставу, но если с ними есть кто-то из NPC (Дрейак, Хэлбаст, Юпин или Ворган) они укажут, что сдавать зеленокожим мост очень опасно и попытаются воззвать к чувству долга персонажей.

Ведущий может расплывчато описать, как обороняющая мост рота отражает нападение орков-коммандос, сосредоточившись на персонажах игроков, которым предстоит разобраться с Незгитом. На «нашей» стороне моста тоже есть бункер, где найдутся детонаторы для подрывных зарядов.

Персонажи должны победить Хитролуна и взорвать мост, чтобы не допустить прорыва зеленокожих. Профиль Незгита Хитролуна см. на стр. 14.



Перейдя реку, повстречавшись с Незгитом и уничтожив мост, персонажи входят на заставу, чтобы, наконец-то, передохнуть – пару минут. Их встречает офицер синтиллийского 17-го (катачанский 233-й уже убрался отсюда):

«Хвала Императору, вы вовремя. Похоже, орки прорвались на юге, так что командование расширило зону обстрела. Мы отступаем – после тоней Флот отработает и по этой заставе. У нас шесть часов, чтобы отойти на новые линии обороны...»

На этом ведущий может закончить приключение. Он вправе оставить открытый финал, и пусть игроки фантазируют, смогли ли их герои сбежать с Эйраса, пока орки не добрались до зоны высадки. Если же ведущий хочет более определённой концовки, он может установить новый срок и вести сюжет дальше. Концом приключения тогда станет транспортник катачанского 233-го, подбирающий героев и уносящий их вдале от пламени орбитального обстрела, что уже полыхает на горизонте.

Оставшееся время	Изменения
7+	Никаких изменений
4-6	+2 орка в каждом бою
3	+3 орка в каждом бою
2	Все орки – командос, а на горизонте уже видно пламя орбитального обстрела
1	Все орки – командос, +2 орка в каждом бою, а ослепительный свет орбитального обстрела накладывает штраф -10 на тесты Дальнего боя.
0	Все орки – командос, +3 орка в каждом бою, обстрел почти вплотную приблизился к персонажам. Воздух наполнен пеплом от сгоревших джунглей, сильно мешающим видеть и стрелять (штраф -20 на тесты Дальнего боя). Земля иногда вздрагивает, требуя проходить средний (+0) тест Ловкости , чтобы не упасть при <i>беге</i> , <i>натиске</i> или движении по узкой или ненадёжной поверхности.



7436815.M41

Приказ на орбитальный обстрел S234

Для сокращения потерь после массированного контрнаступления ксеноэлементов **Незвезда Хамролуна**, эскадра «Теллрос» Имперского Флота начнёт орбитальный обстрел бассейна реки Муть по запросу командующих наземными силами **Дария** **Квинта**, **Дария Золота** и **Дикстера Кэмпбелла**.

Текущее состояние сил Имперской Гвардии:

Катачанский 233-й – 14-я разведывательная рота:

КАТАЧАНСКИЙ 235 и – 14-я разведывательная рота.

Катачанский 233-й – 28-я разведывательная рота

СТАТУС: пропала без вести

Мальфийский 120-й - 1-я танковая рота

СТАТУС: отступила к заставе «Длинный клык»

Синтилийский 17-й - 53-я танковая рота

СТАТУС: отступила к заставе «Длинный клык»

Соломонский 301-й – 41-я разведывательная рота

СТАТУС: пропала без вести

Синтилийский 17-й – 7-я пехотная рота

СТАТУС: отступила к заставе «Длинный клык»

Катачанский 233-й – 35-я пехотная рота

СТАТУС: пропала без вести

Приложение: союзники и противники

В ходе приключения персонажи игроков повстречают немало NPC – одни могут помочь гвардейцам, другие захотят их уничтожить.

Орк-боец из клана Костоломов

Стойкие, многочисленные и рожденные для войны орки-бойцы – это основа любой зелёной орды. Собираясь большими толпами, они становятся по-настоящему грозным врагом.

Орк-боец из клана Костоломов								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
37	19	46	6 _{/44}	30	24	32	26	21
Количество ран: 12				Скорость 3/6/12/18				
Общий БЖ: 8				Броня: флак-броня (всё по 2)				

Умения: «Запугивание (Сил)»

Особенности: «Сверхъестественная Выносливость (+2)»

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, Маг 18, ПД) и рубило (холодное оружие, 1к10+5 Р) или стреляло (лёгкое, 60 м., 1/3/10, 1к10+4 У, Маг 30, ПД) или большое стреляло (тяжёлое, 120 м., -/-/10, 2к10+5, Маг 120, ПД).

Орк-коммандо из клана Костоломов

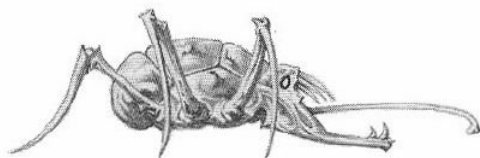
Специально отобранные за свою хитрость и умение действовать тихо зеленокожие, идущие впереди орочьего наступления.

Орк-коммандо из клана Костоломов								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
43	23	46	6 _{/44}	32	24	32	32	29
Количество ран: 14				Скорость 3/6/12/18				
Общий БЖ: 8				Броня: флак-броня (всё по 2)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)», «Скрытность (Лов)+10»

Особенности: «Сверхъестественная Выносливость (+2)»

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, Маг 18, ПД) и рубило (холодное оружие, 1к10+5 Р)ю



Незгит Хитролун

Незгит – вожак отборных командос самого Торгоза, что возглавляет натиск на Муть. Это грозный враг, способный справиться с любым из персонажей, так что гвардейцам придется действовать вместе, чтобы одолеть его.

Незгит Хитролун								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
59	28	56	6 _{/48}	37	38	32	32	29
Количество ран: 25				Скорость 3/6/12/18				
Общий БЖ: 8				Броня: крепкая броня (всё по 6)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Запугивание (Сил)», «Скрытность (Лов)+20»

Особенности: «Сверхъестественная Выносливость (+2)»

Оружие: пуляло (пистолет, 20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, Маг 18, ПД) и большое рубило (холодное оружие, 2к10+6 Р)

Имперский гвардеец

На Эйрасе тысячи гвардейцев, очень похожих на персонажей игроков. Во многом, все они просто пытаются исполнить свой долг перед Богом-Императором.

Имперский гвардеец								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
28	38	32	31	25	28	33	22	27
Количество ран: 10				Скорость 3/6/9/18				
Общий БЖ: 3				Броня: гвардейский флак-доспех (всё по 4)				

Умения: «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Уклонение (Лов)»

Оружие: лазган М36 (лёгкое, 100 м., 1/3/-, 1к10+3 Э, Маг 60, ПД), боевой нож (холодное оружие, 1к5+3 Р), три фраз-гранаты (метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В)

Снаряжение: гвардейская униформа, вокс-бусина, респиратор, четыре батареи для лазгана, «Памятка имперского гвардейца для поднятия боевого духа».

Сержант Дрейак

Дрейак – командир отделения, в котором состоят персонажи игроков. Он – закалённый ветеран катачанского 233-го, что повидал много битв и заслужил преданность людей, что сражаются под его командованием. Он всегда заботится о своём отделении и готов принимать непростые решения ради его блага. Дрейак грубоват, но всегда готов помочь товарищам и поддержать их.

Скорее всего, Дрейак будет участвовать во многих боях, если ведущий решит использовать его в ходе «Одиннадцатого часа». Дрейак использует профиль имперского гвардейца, но получает +10 к Выносливости и Товариществу и +5 к Дальнему бою.

Имя персонажа: Джен Родригес

Полк: катачанские воины джунглей

Имя игрока _____

Специальность: специалист по тяжёлому вооружению

Прошлое персонажа: Джен родилась на суровом Катачане, а потому научилась выживать и стрелять из автопистолета раньше, чем ходить. Живя на планете, полной хищных зверей и плотоядных растений, Джен быстро освоила множество видов оружия и прославилась как мастерица болтера и огнемёта. Когда Родригес завербовали в Гвардию, командиры быстро увидели её таланты и стали доверять ей самое грозное оружие полка.

Ближний бой
(ББ)

Дальний бой
(ДБ)

Сила
(Сил)

Выносливость
(Вын)

Ловкость
(Лов)

Интеллект
(Инт)

Восприятие
(Вос)

Сила Воли
(СВ)

Товарищество
(Тов)

24

38

42

34

31

24

29

28

23

Отыгрыш Джен Родригес

Прежде всего, Джен - это боец. Её главная и единственная роль - быть самым грозным и умелым воином своей роты, если не всего полка. Она не терпит пустой болтовни и придаёт мало значения повседневным делам. Во время передышки или на привале она обычно чистит своё оружие и ухаживает за ним.



Время

	Обученный	+10	+20	+30
Атлетика (Сил)	☒	☒	☒	☐
Бдительность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☒	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Боевой нож, стандартный флак-доспех, лазпистолет с одной батареей, тяжёлый огнемёт с двумя канистрами топлива

Таланты и специальные правила

Бутрящиеся бицепсы: чтобы пострелять из тяжёлого оружия, обычный персонаж должен поставить его на опору, но Джен настолько сильна и умела, что её этого не требуется.

Выбор цели: Джен обладает огромным опытом в деле огневой поддержки. Она не получает штрафа за стрельбу по участникам рукопашной, если сперва совершит "Прицеливание".

Броня

Флак-доспех

Очки брони: 4

Количество ран

Всего: 13

Сейчас _____

Усталость _____

Скорость передвижения

Половинное: 3 м.

Полное: 6 м.

Натиск: 9 м.

Бег: 18 м.

Очки судьбы

Всего 2

Сейчас _____

Тяжёлый огнемёт

Класс: тяжёлое

Дист: 30 м

Урон: 1к10+4

ББ: 2

Маг: 18

Перезарядка: 2 ПД

Спецправила: Взрыв (3), Огненное

РО: 1/-/-

Лазпистолет

Класс: пистолет

Дист: 30 м

Урон: 1к10+2

ББ: 0

Маг: 18

Перезарядка: ЧД

Спецправила: Точное

РО: 1/2/-

Боевой нож

Класс: холодное

Урон: 1к10+4

Спецправила: нет

ББ: 0

Имя персонажа: Берк Кентен

Имя игрока _____

Полк: катачанские воины джунглей

Специальность: стрелок

Прошлое персонажа: жизнь в безжалостных джунглях Катачана сделала Берка мастером боевого ножа и чёрного юмора - а на мире смерти необходимо и первое, и второе. Годы службы отточили эти навыки и привили новые - Берк искусно управляется со множеством видов оружия - например, короткоствольным дробовиком, который он часто берёт с собой на задания. Берк нередко делится опытом с командирами, и сам учится у них военной стратегии и принципам "Тактики Империалис".

Ближний бой
(ББ)

Дальний бой
(ДБ)

Сила
(Сил)

Выносливость
(Вын)

Ловкость
(Лов)

Интеллект
(Инт)

Восприятие
(Вос)

Сила Воли
(СВ)

Товарищество
(Тов)

35

29

41

30

36

27

23

29

29

Отыгрыш Берка Кентена

У Берка всегда наготове шутка - он любит посмеяться над врагами, над товарищами, над крошечными шансами на выживание, но никогда не впадает в отчаяние, что порой случается с другими любителями чёрного юмора. Берк нередко служит голосом рассудка и посредником между другими бойцами 233-его, предлагая необычные решения внешних и внутренних проблем.

Время

	Обученный	+10	+20	+30
Атлетика (Лов)	☒	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☒	☒	☒	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Боевой нож, стандартный гвардейский флак-доспех, ручной боевой дробовик с двумя магазинами, две фраз-гранаты

Таланты и специальные правила

Атлетичный боец: один раз за раунд, совершив успешную атаку в ближнем бою, Берк может предпринять тест "Атлетики". В случае успеха, он может переместиться на 4 метра. Враги не получают права на свободную атаку по нему.

Парное оружие: в ближнем бою, в качестве полного действия, Берк может совершить одну *стандартную атаку* при помощи ручного дробовика и ещё одну - при помощи ножа. Обе атаки не получают обычного для *стандартной атаки* бонуса +10.

Броня

Флак-жилет

Очки брони: 3

Количество ран

Всего: 12

Сейчас _____

Усталость _____

Скорость передвижения

Половинное: 4 м. Полное 8 м.

Натиск: 12 м. Бег: 24 м

Очки судьбы

Всего 2

Сейчас _____

Ручной боевой дробовик

Класс: пистолет

Дист: 20 м

Спецправила: Разброс

Урон: 1к10+3

ББ: 2

РО: 1/2/-

Маг: 8

Перезарядка: ПД

Боевой нож

Класс: холодное

Спецправила: нет

Урон: 1к10+4

ББ: 0

Фраз-граната

Класс: метательное

Дист: 18 м

Спецправила: Взрыв (3)

Урон: 2к10

ББ: 0

РО: 1/-/-



Имя персонажа: Телий Гелт

Имя игрока _____

Полк: катачанские воины джунглей

Специальность: техножрец-машиновед

Прошлое персонажа: Телий Гелт - уроженец великих Станков и ученик лучших техномагов Каликсиды. Впрочем, куда больше Поиска Знания, Телия прельщает забота о боевых машинах, что во множестве производят на Станках. Такие склонности привели Гелта в Имперскую Гвардию, где он стал машиноведом - посланником Адептус Механикус, что опекает духов, населяющих полчища нужных солдатам танков и броневинов.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
26	37	29	37 ⁵	26	45	27	38	27

Отыгрыш Телия Гелта

Телий - хладнокровный и расчётливый человек, что всегда избирает самый прямой и логичный путь к цели. Это сильно отличает его от катачанцев 233-его, привычных к необычным решениям в силу своего происхождения и подготовки. Несмотря на такие трения, солдаты ценят Телия, а полковые "Часовые" всегда на ходу лишь благодаря усилиям этого техножреца.

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Запретное знание (Ад. Механикус) (Инт)	☒	☐	☐	☐
Медика (Инт)	☒	☒	☐	☐
Проницательность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☒	☒	☐	☐
Пользование техники (Инт)	☒	☒	☒	☐

Снаряжение

Лёгкий панцирь машиноведа, топор Омниссии, лазпистолет

Таланты и специальные правила

Светоносные батареи: в тело Телия вживлены биоконденсаторы, что накапливают энергию и позволяют её использовать. У лазпистолета Телия не может сесть батарея.

Сверхъестественные характеристики: Телий получает +2 к бонусу Выносливости благодаря множеству механизмов, которыми он заменил живую плоть.

Броня

Лёгкий панцирь машиноведа

Очки брони: 4

Количество ран

Всего: 11

Сейчас _____

Усталость _____

Скорость передвижения

Половинное: 2 м. Полное: 4 м.

Натиск: 6 м. Бег: 12 м.

Очки судьбы

Всего: 2

Сейчас _____

Лазпистолет

Класс: лёгкое

Дист: 30 м

Спецправила: Точное

Урон: 1к10+2

ББ: 0

РО: 1/2/-

Маг: -

Перезарядка: -

Топор Омниссии

Класс: холодное

Спецправила: нет

Урон: 1к10+4

ББ: 6



Имя персонажа: Коттер "Малец" Гэмвич Имя игрока _____

Полк: катачанские воины джунглей Специальность: ратлинг

Прошлое персонажа: присоединившись к 233-ему, очень маленький (даже для ратлинга), Коттер мгновенно получил кличку "Малец" и стал целью всех шуточек однополчан. Впрочем, сослуживцы быстро сменили отношение, стоило им разок увидеть, на что способен Коттер. Катачанцы благодарны ратлингу, как за меткую стрельбу, которой он прикрывает их в боях, так и за славный ужин, который придаст им сил после утомительного дневного перехода.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
18	42	21	20	38	26	41	24	38

Отыгрыш Коттера "Мальца" Гэмвича

Коттер всегда готов ответить колкостью на любую шутку в свой адрес, а своим прозвищем даже гордится. Весёлый оптимист (несмотря на окружающие его смерть и разрушение), Коттер сдружился с Берком, чьё мрачное чувство юмора составляет удивительную противоположность искрящемуся жизнелюбию ратлинга.

Хотя Коттер отдаёт должное снайперскому делу и партизанским действиям, его первая любовь (как и у многих ратлингов) - кулинария. Товарищи привыкли, что он нередко отрывается от отряда и бродит по округе, разыскивая что-нибудь вкусное и необычное, даже будучи на важном задании.

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обман (Тов)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☒	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☒	☒	☐

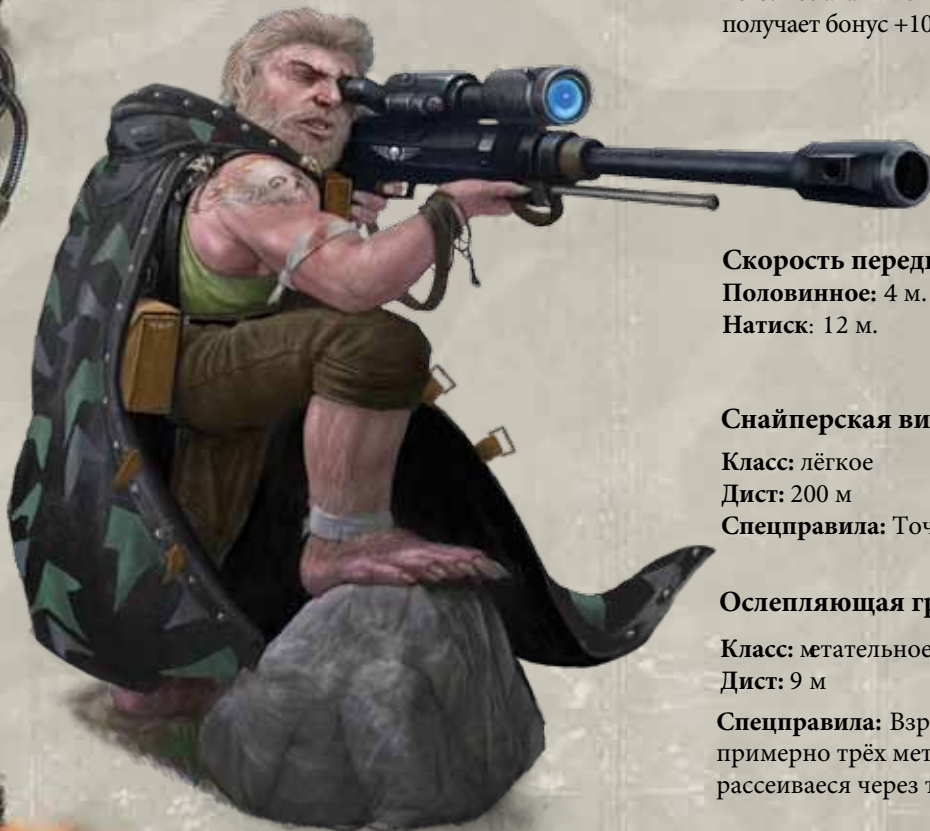
Снаряжение

Две ослепляющие гранаты, кухонные принадлежности, флак-плащ, снайперская винтовка с двумя магазинами

Таланты и специальные правила

Выбор цели: острый глаз Коттера не упустит намеченную жертву даже в хаосе боя. Он не получает штрафа за стрельбу по участникам рукопашной.

Размер (Небольшой): Коттер намного меньше обычного солдата. Врагу непросто заметить ратлинга, как и попасть в него. Все атаки по Коттеру получают штраф -10, а сам Коттер получает бонус +10 к тестам "Скрытности".



Броня	Количество ран
Флак-плащ	Всего: 8
Очки брони: 3	Сейчас _____
	Усталость _____

Скорость передвижения	Очки судьбы
Половинное: 4 м.	Всего: 2
Натиск: 12 м.	Сейчас _____
	Бег: 24 м

Снайперская винтовка

Класс: лёгкое	Урон: 1к10+4	Маг: 20
Дист: 200 м	ББ: 4	Перезарядка: ПД
Спецправила: Точное	РО: 1/-/-	

Ослепляющая граната

Класс: метательное	Урон: 1к10
Дист: 9 м	ББ: 0

Спецправила: Взрыв (3), при взрыве создает облако дыма, примерно трёх метров в радиусе и двух - в высоту. Облако рассеивается через три раунда.

Имя персонажа: Зара Харпер

Имя игрока _____

Полк: катачанские воины джунглей

Специальность: комиссар

Прошлое персонажа: Зара - сирота, которая не помнит своей жизни до Схолы Прогениум. Схола вырастила её и сделала великоленным командиром и тактиком. Зара попала на Внешний фронт, когда там появились орды Мракозуба. Департаменту Муниторум, наслышанный о репутации и железной хватке Харпер, приписал её к катачанскому 233-ему, надеясь, что она сможет держать в узде этих непокорных вояк.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
37	27	31	30	36	31	26	27	41

Отыгрыш Зары Харпер

Зара строга, как и положено комиссару, но может быть обманчиво обаятельна. Даже самые упрямые гвардейцы готовы следовать её приказам и увещаниям, чью убедительность даже не требуется подкреплять болт-пистолетом. Солдаты, что служат под началом Харпер, считают её одной из своих и повинуются с радостью.

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Обаяние (Тов)	☒	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☒	☒	☒	☐
Парирование (ББ)	☒	☒	☐	☐
Проницательность (Вос)	☒	☐	☐	☐

Снаряжение

Комиссарская униформа, цепной меч, болт-пистолет с двумя магазинами, флак-жилет.

Таланты и специальные правила

Аура власти: подготовка в Схоле Прогениум сделала Зару великолепным лидером и командиром. Она получают одну дополнительную ступень успеха в любом тесте Товарищества или умения, основанного на Товариществе.

Парное оружие: в ближнем бою, в качестве полного действия, Зара может совершить одну *стандартную атаку* при помощи болт-пистолета и ещё одну - при помощи цепного меча. Обе атаки не получают обычного для *стандартной атаки* бонуса +10.

Броня

Флак-доспех
Очки брони: 4

Передвижение

Половинное: 3м.
Полное: 6 м.
Натиск: 9 м.
Бег: 18 м.

Количество ран

Всего: 13

Сейчас _____

Усталость _____

Очки судьбы

Всего: 3

Сейчас _____

Болт-пистолет

Класс: пистолет
Дист: 30 м

Спецправила: Разрывающее РО: 1/2/-

Урон: 1к10+5

Маг: 8

ББ: 4

Перезарядка: ПД

Цепной меч

Класс: холодное

Урон: 1к10+3 ББ: 2

Спецправила: Разрывающее

Разрывающее

Такое оружие безжалостно рвёт и перемалывает плоть. В бросках на урон, вы бросаете одну дополнительную кость, после чего отбрасываете наименьший результат.



Имя персонажа: Урок

Имя игрока _____

Полк: катачанские воины джунглей

Специальность: огрин

Прошлое персонажа: Урок уже много лет служит с 233-м. Его завербовали совсем молодым, и юный огрин очень привязался к новым товарищам, а в особенности - к старому катачанцу по имени Гурион. К сожалению, Гурион погиб в недавнем наступлении на Гадюшник. Урок скорбел по нему несколько дней, но сейчас его печаль сменилась жаждой мести.

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Товарищество (Тов)
36	26	43	46	33	12	29	25	22

Отыгрыш Урока

Огрины - глуповатые и упорные громилы, с трудом даже разговаривающие на готическом, и Урок - не исключение. Он медлителен, но самоотвержен и пылко предан своим товарищам, а особенно - комиссару. Напарник Урока - малыш Гурион - недавно погиб, и это пробудило в огрине нетипичную агрессивность и самостоятельность. Он способен действовать сам, а не только по указке других, и готов на всё, чтобы отомстить оркам, убившим его друга.

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Бдительность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☒	☐

Снаряжение

Огринский дробовик "Потрошитель", два магазина, три фраз-гранаты, доспех из хлама

Таланты и специальные правила

Громовой удар: когда Урок применяет *безоглядную атаку*, он увеличивает её бронейность на половину своего бонуса Силы. Жертва этой атаки должна пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или будет считаться *беззаботной* до начала следующего хода Урока.

Размер (Крупный): Урок куда больше и крепче обычного человека. Он получает +2 к бонусам Силы и Выносливости. Правда, враги получают +10 к Дальнему бою, когда стреляют в такого здоровяка.

Броня

Доспех из хлама

Очки брони: 3

Количество ран

Всего: 17

Сейчас _____

Усталость _____

Скорость передвижения

Половинное: 4 м Полное: 8 м

Натиск: 12 м Бег: 24 м

Очки судьбы

Всего: 1

Сейчас _____

Дробовик "Потрошитель" (стрельба)

Класс: лёгкое

Урон: 1к10+8

Маг: 48

Дист: 30 м

ББ: 1

Перезарядка: 2 ПД

Спецправила: Разброс

РО: 1/-/6

Дробовик "Потрошитель" (ближний бой)

Класс: холодное

Урон: 1к10+6

Спецправила: нет

ББ: 0

Фраз-граната

Класс: метательное

Урон: 2к10

Дист: 18 м

ББ: 0

Спецправила: Взрыв (3)

РО: 1/-/-